



LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RETURN** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

SPECTRUM +3

DISK: Use the **DISK LOADER** as normal.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive. Label side up. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

CYBERNOID

INTRODUCTION

Federation storage depots have been raided by pirates, taking valuable minerals, jewels, ammunition and the latest battle weaponry. You have been commissioned by the Federation to retrieve the cargo and return it to a storage depot within a specified time limit. Extra points and an extra ship will be awarded if you succeed.

The pirate craft have activated all planetary defence systems which you will have to negotiate as well as the pirates themselves. If you fall to reach a storage depot within the time limit or the value of your retrieved cargo is insufficient you must forfeit one of your Cybernoid ships.

CONTROLS

Default control keys are as follows or use a joystick:

Left - **O** Up - **Q**

Right - **Fire** - **SPACE**

Pause - Press **CAPS SHIFT** & **SYMBOL SHIFT** (Spectrum)

CTRL (+) (Amstrad, C64)

To abort press **5, 6, 7, 8, 9** & **Simultaneously**.

GAMEPLAY

Once a pirate craft has been destroyed it will drop its cargo of stolen objects and after the appearance of your ship, these objects will be scattered on the floor of your ship. Certain objects will be external weaponry that can be utilised on difficult screens. Occasionally, when a pirate craft is destroyed it will drop a yellow canister. This canister, when retrieved, will increase the amount of the currently selected weapon by one.

DISPLAY PANELS

From left to right the display panel selections are as follows:

1. Displays the number of ships left.

2. The top number shows your current score. The bottom number shows the value of cargo you have retrieved on the current level.

3. Displays the current weapon mode in text. Number on the left shows the current weapon mode. Number on the right is the maximum storage capacity for the current weapon mode.

4. The coloured graph gives an indication of how much time you have to reach the end of level. When the graph has totally disappeared your time limit has expired.

WEAPON MODES

Keys **1, 2, 3, 4** & **5** select your ship's weapon modes:

1 - **BOMBS** - Destroy large defence emplacements.

2 - **IMPACT MINES** - When placed at strategic points on the screen will blow up.

3 - **DEFENCE SHIELD** - Temporarily renders your ship invincible.

4 - **BOUNCE BOMBS** - Around the screen destroying any emplacements they touch.

5 - **SEEKER** - Tracks down its quarry.

Hold **Fire** button down to activate the selected weapon.

© 1988, Hewson Consultants

MASK TWO



MASK TWO

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RETURN** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K+2

Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM +3

DISK: Insert disk into drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RETURN** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM +3

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RETURN** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM +3

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RETURN** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM +3

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RETURN** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM +3

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RETURN** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM +3

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RETURN** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM +3

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RETURN** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM +3

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RETURN** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM +3

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "+", 8, 1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD



MASK TWO



MASK II ANLEITUNGEN

"Wer weiß, wann oder wo VENOM zum Asprung aufbrechen wird...?" Das Mask Hauptauftreff befindet sich in Alarmschwerpunkt - VENOM ist am Aufbruch. Es ist Ihre Aufgabe mit drei Agenten VENOM zu überlisten. Sie müssen also für jede Mission das Beste Personal wählen, und zwar den besonderen Fähigkeiten und Fahrzeugen der Agenten entsprechend. MASK II ist ein Spiel in vier Teilen...

TEIL 1 - FINDUNGSHÜGEL

Nach Laden des ersten Teiles, stoppen Sie das Band und erhalten das erste der drei Alarm-signal. Ihr Team wählen Sie am Findungshügel im ERGASER-Raum mit Hilfe des MASK-Computers. Bewegen Sie das MASK-Symbol über jeden Agentenplatz am Bildschirm und der MASK-Computer wird den Profil der Agenten anzeigen. Die Agenten werden überprüft, ob sie für die Mission geeignet sind. Wenn Sie das Ergebnis überlegen können Sie die Team loschen, indem Sie sich zum Symbol auf rechts bewegen. Zur Wahl einer anderen Mission bewegen Sie sich zum ?-Symbol oben links und drücken FIRE. Wichtig ist die Beurteilung der Agenten entsprechend eingehend zu studieren, um das beste MASK-Team zu wählen.

MASK II - FINDUNGSHÜGEL

TEIL 2 - WÜSTENMISSION

Der Präsident von P.N.A. (Verbund friedliebender Nationen) soll einen Friedensvertrag unterzeichnen, der viele Jahrzehnte lang den Frieden der Welt sichern soll. In der Präsidenten-Versammlung der Welt in totaler Anwesenheit, kann VENOM den Präsidenten entführen und hält ihn gefangen. Sie müssen den Präsidenten befreien,以便 der Heilig-topf-Landplatz schafft es wo er zum Gipfeltreffen fliegen kann.

TEIL 3 - VENOM-BASIS MISSION

Eingehende Meldungen berichten von einer grossen, schwer befestigten VENOM-Basis zur Unterstützung von VENOMs Aktivitäten im Weltkrieg. Die Basis ist in einem Bereich der Wüste versteckt, die Fertigkeiten, an die einstige Roboter von unschätzbaren Werte trogt. Dieser wurde von VENOM-Agenten gestohlen und zur Entwicklung einer mächtigen Waffe verwendet, mit der die Menschheit vernichtet werden muss. Mit ihrem MASK-Team müssen Sie die Waffe aufsuchen und zerstören, und den Rubin wieder zum Tempel bringen.

TEIL 4 - DSCHUNGELMISSION

Tief im Dschungel, am Fuss eines frischer entdeckten Vulkans, steht ein mysteriöses Objekt, das die Leben von Millionen von Menschen bedroht. Es handelt sich um einen unschätzbaren Werte trogt. Dieser wurde von VENOM-Agenten gestohlen und zur Entwicklung einer mächtigen Waffe verwendet, mit der die Menschheit vernichtet werden muss. Mit ihrem MASK-Team müssen Sie die Waffe aufsuchen und zerstören, und den Rubin wieder zum Tempel bringen.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

Passen Sie auf die Spritze auf. Sie kommt manchmal von oben herunter als Stelle, wo Sie annehmen, verhindern, um sie zu steuern. Ist ein Spritzen drücken, dann erscheint sie für eine kurze Zeit. Sie müssen die Waffe verwenden, mit der die Menschheit vernichtet werden muss. Mit ihrem MASK-Team müssen Sie die Waffe aufsuchen und zerstören, und den Rubin wieder zum Tempel bringen.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.

MASK II SPIELERLAUF

Nach dem Laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände.

Zur Wahl des Fahrzeugs entscheidet Sie entweder Tast. 1, 2 oder 3 unter einem kleinen Fahrzeug, das Ihnen die Richtung, in die Sie versuchen, die Spritze zu drücken. Unter der Schaltfläche befindet VENOMs Anwesenheit. Der Rubin wird am Kampfplatz, dann erscheint für Ihre Hilfe, die Schlange für einen längeren Zeitraum. Gewinnt er dann erscheint sie für einen kurzen Zeitraum.